CANNONIERA Lan nioco della Five Ways Software.

L GIÓCO : La DIMINE de la participa de la complessa rete di canali controllata dall'nemico, causando più damin e devastazione de puoi, attaccando navi da guerra, elicotrier da combattimento, stallazioni costrere evaluanque altra costo e hi l'opita davidanti. Blu o obetivo pericipale è di trovare e distruggere quattro importanti basi hayati. Se e la faj paralizgera lo sforzo belico del nemico, pomendi fine, cos, al confilio. Sopravivere sira di que, ma dece di ottoma el sicuro in considera di considera del proposito del prop

Intere guerro.

Trioverai una cannita resistenza lungo tutto il percorso. Stal'attento alla efficenza della tua nacome pura allo stato del carburante e delle munistion. Vedrai che a terra ci sono dei depositi i permici. Alcuri sono poco custoditi. Quando il tros, pujo i attitica re e retrae di riforni di carburante e munistoni, e addinittura effectuare qualche riparazione al tuo malconcio vascello fia attenzione a que depositi potentenente disesi.

do riesci a localizzare la basi navali, i missilli sono l'arma migliore e più rapida pe alizzarle. Per cui, risparmia qualche missile per gli obiettivi veramente importanti.

COME SI GIOCA Una volta caricato, il gioco viene guidato dal m

t gioco è joystick compatibile. Se vuoi usare la tastiera, scepii l'optione ridefinire' per vedere i tasti di controllo e poi usia a quelli già impostati oppure ridefinischii come vuoi. Inolline, c'è un tastio per pepare ciascuno dei tuoi quattro sistemi d'arma. Puoi anche sparare il cannone di bordo con il viotione di huco co all'ippratio.

portone en tucco sui popilios.

Se sui al pystiks, organiserdo in avunti apri la valvola, mentre porjando la inderto, la chiudi. Se continua a tatare inderto, la nave rallenta fino a fermassi e poi se in retomarcia, imovimenti a sinistra e a destra del joyatok, governano la nave nella siguad directione. Muovendo il pystico, con il bottone di fuoco permuto, si controlla i alba e il puntamento del canonne di bordo.

Sist EMID ARMA.

La tuta cannone a e diotata di quattro sistemi d'arma.

Sist EMID ARMA.

La tuta cannone a e diotata di quattro sistemi d'arma.

Massil Taricl.

Massil Taricl.

Marian Sicura, ane ne ha picho per cui usali con paramonna.

Silvari.

Vengono lanciari dai tuba a pruà della neve. Si partamon, metendia la nave in regiona del a rive. Si partamon, metendia la nave in vengono lanciari dai tuba a pruà della neve. Si partamon, metendia la nave in vengono lanciari da para primetria Seposica ai tror apico, Quando a operativa, quista arma puo essere dienta tenendo premiori lo bottone di fuocio, quista ama puo essere dienta tenendo premiori lo bottone di fuocio a quiesta man puo essere dienta tenendo premiori lo bottone di fuocio a quiesta controla di proporti di maria di dienzione della vavio sigli la statista.

Vengono lanciate di poppa e sono la tua unica difesa contro sottomarini in mimerisione. Possono essere usate anche quando sei inseguito dalle camonnen nerriche. QUANDRO DI CONTROLLO

SQUARMATIO DI CUNTATULUO Bella parte bassa delle schemo, ci sono i monitori dei controlli della cannoniera. Da sinistra, vi sono: una bussola digitale, un zapporto danni, che i da la precentuale di efficienza dei vascello, lo stato del carburante e la temperatura dei monore il fornato, il pumeggio e findicatore dis sistemo di arma. Questi ulamo, ti dice quali armi sono attualmente operative e quante musicioni ti errandore oli botto di sempre promi o aparane.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO
Premere contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP.

NARIONENBOOT

Ein ensegender Nevere und Reaktionstest auf dem sich aufbalumen-den Deck filtes eigenere Kriegeschriffe in einem Arkaden-Spiel, so realistisch, daß man fast den Larm des Granattes horer und das Cordit und Maschinenol niechen kann.

KANONENBOOT

Ein Spiel von Five Ways Software.

DAS SPIET.

PPEL

Inglabe III, in das komplürerte, vom Feind besetzrie Binnerwassesstraßennetz eiauchen Sis sowiel Schaden wie meglich, indem Sie feindliche Knegsschiffle, Hubsserechoolze, Küsterweinchunges und alle andere, was binnen in der Weg kommt,
upstzelf sist est, wer bestiertende Forterenstützpunkte ausfindlig zu machen und zu zu

freinen der gallen; gewis der die feindliche knegslahmung über weiter wird der

freinen der gallen; gewis der die feindliche knegslahmung über wird der

freinen See und in Sicheheitzu gelangen – weren Sie es konnen.

ie gelingt, die Flottenstutzpunkte ausfindig zu machen, können Sie sie am besten mit Raketengeschossen zerstoren. Behalten Sie also einige davon für die wirklich

Bei Verwendung des Joysticks druckt man diesen nach vorn, um Gas zu geben, und bewegt ihn zuruck, um es wegtunelumen. Beim weiteren Zuruckziehen fährt das Schiff immer langsamer, bi half und dann uckwarts fährt.

Durch Bewegen des Joysticks nach rechts und links steuert man das Schiff nach rechts und links Durch Bewegen des Joysticks bei gedrückter Feuertaste kann man die Höheneinstellung und Richtung der Berklissonen Bestimmen WAFFENSYSTEME the Kanonienboot ist mit vier Waffen

I view warner-cystemen ausgezustet. Intrilleginer fakeiteringsschosse, die sisch das nüchste und beste Ziel aussuchen. Sie wirken mit aboluter Sichseheiter da Sie gelöch nur eine begenztte Anzahl dwon haben, musgen Sie sparsam demart umgehen. Diese werden vom Bug des Schriffes aus gefeuert. Man sichtet sie auf das Ziel aus, Indem ann vor dem Abdeuun das Schriffes lieft dassied ausnichtet hire Deckländnen leisent Granaten im risches folge. Beit Wähl dieses hir der Geschändnen leisent Granaten im risches folge. Beit Wähl dieses der Walterspistens kann man die Schlasse auf das Ziel inden, nichem man bei gednückter Feuertaste entweder den loyagide ensprechend bewegt oder die Richtungs um Gaststen der Tastatte berutzt.

om Heck aus gefeuert und sind Ihre einzige Verteidigung auchte U-Boote, Auch nützlich, wenn man von feindlichen

STEUERTAFEL Unter auf den

Joystick in Port 2 Leertaste Hyperbombe Abwarts und Feuer Bombe abwerfen LADEANWEISUNG SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig drucken

Usare Joystick nella Fessura 2
BARRA IPERBOMBA
GILLE FUOCO SGANCIO BOMBA

Istruzioni di Caricamento;-premere contemporaneamente i tasti SHIFT e RUNISTOP.

VIVO O MORTO

Come Sceriffo di Dodge City, tu devi impedire ai banditi di fuggire con le borse dei soldi r

City Bank, e di liberare i loro compagni dalla projone.

Se questo si abbassa troppo, puoi sempre fare una capatina nel bar dell'Motel per farri un Con i ragazzi dell'OK Corral. Se rinnani a cotto di munorio, itasta che ti piazzi sopra uno dei bandia morti prima che si Centerra altre palmutodo.

ra arre parioticie. Itentio a Nieddie, il fielele cavallo dei bandio. Se gli vai di mezzo, fi calpestera. modo che i banditi non nescano a prendere tutte le borse con i soldi. Se ci riesci ti fi farampo a pezzi (e quello che jesta lo daranno in pasto agli avvolto).

BARRA SPAZIATRICE Fuoco

Istruzioni di Caricamento:-

TOT ODER LEBEND
Sie, als Sherffl von Dodge, Stadt der pfeifenden Kugeln, mussen die Bandiëre daran hindern, mis
dem Geldsdichen der City Bank zu emkommen und ihre Kumpanen aus dem Gelfingnis zu befreie
Der Kampl gegen die Gampter ist ganz schon anstraangend, und Sie mussen darauf achten, daß
Ihre Flussipkeischlicherine nicht veranchlässigt wird.
Weren dies doch mal vorkommen sollte, können Sie mit den Jungs vom O.K. Corral auf einen
Schluck in die Bar geben.

enn der Munitionsvorrat zu stark absinkt, gehen Sie einflach über einen toten Banditen, bevor erschwinder, und Ihr Munitionsvorrat wird aufgestockt. Kommen Sie nicht Neddie, dem treuen Pferd der Bandrten ins Gehege – oder Sie werden

Sie müssen unbedingt verhindern, daß die Banditen alle Geldsäcke mitnehmen. Wenn es ihnen doch gelingt, wird die Bevölkerung Sie hängen, rädern und vierteilen (und das, was übrigbliebt, der Geiern überlassen!)

Punkte: Banditen 100 Punkte Entkommener Gefangener 500 Punkte

Ladeanweisung: Drücken Sie gleichzeitig SHIFT und RUN/STOP

Istruzioni di Caricame Premere contemporane to: • nente i tasti SHIFT e RUN/STOP.

da un ricatto nucleare di quel genio malefico detto Il Nemico Egli ha me etronico capace di penetrate i computer della difesa in tutto il mondo. cedono alle sue richieste di dominion totale, egli far a attivare il programma sietamente il mondo!

svilupane questo sistema di peretrazione, egli ha riapito i migliori scenziati da futte le pari del ndo, e il ha costretti a l'avoirae per lui. Adesso, questi esperii, prigioneir inella sua fortezza, rebebera aiustare chanque a distriugare e i compute fi principale, dando uno dei coddi segereti pigure la port della salla ceripitore. Alle prese con la Scelta tra esvere i first schiso, o essere unit. ragin di stato hamo creatu un di forsa speciale, chiambita con il codice COBRA.

um, i capi di stato nanno deato una tozza speciale, cinaminale zun il conce cusardo. Impito di questa squadira è di penetrare nella fortezza del Niemico, superare le sue difese e izzare, attaccare a distruggere il computer principale attenzione. Non appena l'attacco ha inizio, il computer attiva il programma e comincia il cont

rovescia,
virino di alla comandi, le maggiori probabilità di sudcesse si avenno da un attracco portato co
riunto di alla comandi, le maggiori probabilità di sudcesse si avenno da un attracco portato co
regionato di contra di contra contr

rte del tuo equipaggiamento, ti abbiamo fornito un DLB (Digital Lock Breaker), un lo a controllo numerico che ti servirà per aprire la porta della sala computer.

Per questo, dovrai procuranti piu codici numerici possibile, rintracciando tutti gli scienziati che pi Infatti, per avere delle buone possibilità di aprire la porta prima che scada il tempo, devi trovare almeno si e dei nove codiri escistenti.

no condicilia, juil tempo ti occorrierà per aprire la ponta.

min in dotazione sono, un justicoli mitra e un tassapame di bombe a Fondente Diettro
min in dotazione sono, un justicolo mitra e un tassapame di bombe a Fondente Diettro
propietto. Queste Sevinona d'astrugarior so confondere i sisteme elettronici. In piu, indoss
inmatura legistra che ti operagge, del un certo numero di cologi; ma se viverii fentto seriam
na eleccra dei culare, pe polo, le efitrazzione de pontro foscoria.

SCELTA DELLA SQUADRA

naggio, usa il joystick o i tasti di odiche lo portrai accettare o sca

varirà l'opzione di attacco. La videata gioco, accolti (IN BASSO A SINISTRA), la forza vitali

nente in forma, i tuffi, i salti e le strisciate li un periodo di reposo. Ooni combattente puo

CV B N N

definiscono la direzione del fuoco ERTYUIOF3 zza di lancio, definita dai tasti di direzione, iati ai controlli, e sarai presto in grado di far pir

prende a lampeggiare in bianco e nero. A questo

nt unter dem Druck nußleisier Eignesstung durch ein hochintelligenites, jedoch Wesen, den Feind, Dieser hat ein Computer-Hack 'Aystem entprückelt, das Zugang zu unzursprüchterund um der Welt versprüchtf. Er hat die Machtigen der Weis, sich völlig seiner Mächt zu unterwerfen, andernfalls werd er das Programm abläufen ein totaler Wethniche gand bedieutet.

klavung und Vernichtung haben die Weltführer eine Elitetrupgaffen. Die Truppe hat den Auftrag, in die Festung des Feindes

Aussiant. Der EUTETRUPPE
Da nur vier Personen den Angriff durchführen können, missen sier diese instee den acht wahlen. Mit dem Joyatick oder den Richtungstasten suchen Sie eine Person aus und drücken darin Feuer. Eine Personenbeschrebung erschent; und Sie können bestimmen, ob Sie diese Person alzespieleren oder

nt die Option anzugreifen. Der Bildschirm zeigt die NSO igenen Codeziffern (unten links), die verbleibende Tastatur mit den bereits sätsammengetragenen vollenen hat Lebenskraft jede Preson und der unter here Kontrolle befindliche Person (rechts) sowie die zur Ausführung des Auftrags verbleibende Zeit (unten rechts) an. Deword die Mitglieder der CDBRA-Truppe sehr fils sind, errucken sie durch das ständige Springer und Krecher und Verlangen eine Reuhapuse, wem Sie sie zu staft be anspruchen. Die einzelnen Personen werden über die folgenden Tastengruppen bewergt:

GWP for F1

Cie Schußrichtung wird über die Richtungstasten bestimm Granate werfen ERTYUIOF3

sich ein wenig Übung send es ihnen gelingen, die Pe tehbewegungen ausführen zu lässen i den Tasten 1 bis 4 licennen Siesen rich Drucken jene

geringen aussumren zu lässen. Isten 1 bis 4 konnen Sie jedes COBRA-Mütglied einzeln steuern. Kerken von S erfählere Sie den aktuellen Status, in "Status-Stellung" können Sie durch on CTRL 5 den aktuellen Spielstand speichern. Um einen gespeicherten Spielstand fückt man CTRL 1

+ + u.timas noticias + + La Captura de una have de suministro enemiga le gamara una hiperbomba + + Para Captura de una hove de forma de doble diamante, l'ancese contra blua + + La detonación de una hordedomba destruíra 1000s los cazas enemigos a la vista + + + fin del mérsal \times + + + fin del mérsal \times + + + fin del mérsal \times + + - + fin del mérsal \times + + - fin del mérsal \times + + - + fin del mérsal \times - + - + - + fin del mérsal \times - + - + - + mersal \times - + - + - + mersal \times - + - + - + mersal \times - + - mersal \times - + - + mersal \times - + - + mersal \times - + - mersal \times - + - + mersal \times - + - mersal \times - mersal \times - + - mersal \times - mersal \times - + - mersal \times - m

Instrucciones de carga: Escriba LOAD * y pulse luego ENTER

INSTRUCCIONES DE CARGA Estible LOAD " " y pulsa ENTER

GUNBOAT Un juego de Five V/ays Soft

Una prueba emocionante para los nervois y reflejos en las corcoveantes cubiertas de tu propio canonero, en un juego tan realista que casi puedes oir el fragor del canoneo y oler la cordiata y el aceite de los motores.

DEGO
moint e infiltrante en là compleja red de canales en poder del enemigo. Causa la mayor
nucción posible, visitat sus barcos, helecopieros, instituitaciónes costera y cuanto encuentes a lu
la fuel petro principal de encuentra y elebratur causa bases mayels importantes lo
consequintes so y preparativos militares del enemigo y pondrás termano al desequendo conflicto, le
tarta dificial sociente pero trata de consequigió salar il mar abortes y salavires, la porta-

OMO JUGGR

jugos es compatible con jogistici. Sindiair. Protek y Kemptoni. Si quieres usar el teclado usa
EFIRE para ver los mandos clase y Semusia los y dispuestos o usalve a definir tus propiss teclas
y una rela celectroconda para dispuera roda umo de fisu cantro sistemas de armamento. Temblér
uedes disparar tu canón de cuielerta mediante el botón de "tugo" en el joystici:
usas el joystici: échalo básica delame para acelerar, y viceversa. Si lo retienes hacia atrás el barco
écitene y echa macho atrás.

cia la derecha o la izquierda por el movimiento correspondiente del joystick. Con pulsado el botón de 'fuego', controlas la elevación de tu canón de cubierta.

ro sistemas de armamento: Son derimos pero cusinais con pocos de ellos, No los dierrochos. Se la tanzan desido silos en la prosa del barro, tras entillar el barco al objetivo. To canno de cubilento dispará un torrette de granadas a alta velocidad. Con cere este arma puede o dirige el huyo pramitemento pusidad el botton de l'Ougoi y bien sea moviendo el prysicio, o cuando las sedas de direccións y aceluración del terro.

narzan por la popa y son tu unica defensa contra submarinos nergidos. Son también utiles cuando te ves perseguido por canone

STRIKE FORCE CORRA

commo acomo y nuego parane en en. El mundo se ve amenazado por el chantaje de un genio diabólico conocido como el Enemio Ha desarrollado un sistema de computadora capaz de penetrar las computadoras delensiva todo el giobo.

Para disenar el sistema de penetración, secuestró a los cier todo el mundo y les forzó a trabajar para el.

Dichos expertos, encarcelados en la fortaleza, le ayudarian a cualquiera a destruir la computado principal, dando para ello una de las claves secretas necesarias para abrir la puerta de la sala de

de los como de CUBRA. Appenas es siba moda de la fortaleza, salvio que tiene cuatro pusos y esta bien defendida. Para vencer a la defensa deben operar estrechamente, en equipo. Segun informes parece que la computadora principal es de lo más avanzado y se sive de cien rumero de computadoras periféricas más prepienis, para potenciar su capacidad.

agentes informan también que alrededor de la fortaleza hay pequenas computat re, destruyendolas, tel vez Vd. disponga de tiempo extra para completar la misión

tra menos diginis tenga mas tempo de costará abri el puerta. O este tempo organillos ten menos diginis tenga mas tempo de costará abri el puerta. Vel va amodo de una metral sera y unas granadas magneticas. Estas destruzan o confunden equipos electrónicos, Lleva solucia ligrea y puede sobrevirir cierto número de impactos, pero de resultar herido de graves ue y use primeros auxilios, si puede:

Algunas puertas del complejo se pueden abrir de un puntapié pero otras se clerran mediante paneles de control dispuestos en posiciones clave, en el complejo, o por tacos de presidn en el

res son controlables, pero según informes, algunas puertas y ascensores cruciales se isde pupitres, marcados D (puerta) y L (ascensor).

El cación De La ESCUADRA.
El asalto lo pueden realizar salé cuatro miembros que Vd. debe seleccionar de la escuadra de orb.
Vieu la palama a textida de movimiento paíra realizar un personaje, y pulse "luego" para obtener sur datos. Entonces puede decidir si aceptita o refusiar aquel miembro. Una vez seleccionados custro miembros aparecerá la opición de alterna.

Aunque los miembros de COBRA están en buena forma, los saltos en picado, brincos y avances a rastras cansan, por lo que, de exigirseles demasiado, pediran descanso. Se puede mover a cada miembro mediante los agrupamientos de teclas siguientes:

OF G J Kar

Inter-con internal, sinction one environe 2.

Troo W O St.

Ito en picado O P A ENTER
Adridas (N M
esta en per X M
esta en la dirección difinen la dirección del fuego.

Technología de la visualmente per SIRIFT
altura de la visualmente per define con las teclas de la visualmente del visualmente de la visualmente del visualmente de la visualmente de

ctique con los mandos y podré haces serpenteur y grait a los luchadores aun mientras saltan de controlar independientemente a cada miembro de COBRA cambiando el mando median teclas 1 a 4.

s 1 a 4. o 5 se tiene un informe de la situación. modo puede registrar la situación pulsando SHIFT SYMBOL S. ver a cargar una situación registrada pulse SYMB SHIFT L s un error de carga, el biorde centellea en blanco y negro. Puls

empezar. Para cancelar el juego pulse 5, y SYMB SHIFT A luego.

EMEMIGA ****

** + + BISTRUCCIONES + + + +

** + + BISTRUCCIONES THE ACILES DE RECONOCER COMO OBJETOS PULSATIVOS

** + DEFENSAS ENEMIGAS, LAS PECRES DE ESTA GALAZAR + + + FUERZA ENEMIGA

ESTIMADA, DEMANSIADOS PARA CALCULAR + + + + DEE DESTRUIR POR LO MENOS TO

**STATACIONES TERMIGAS EN UNA PASADA + + + + FEATLAR. DEER INTENTRA PAGADAS

ERTIRA + + & RESERVA SOCO TRAVES DE APOTO + + + FIN + + * + SECONFIA +

** + BUERA SURRIER + + * + SITO + + + **

**STECONFIA + + + BUERA SURRIER + + **

**STECONFIA + + + BUERA SURRIER + + **

**STECONFIA + + + BUERA SURRIER + + **

**STECONFIA + + + BUERA SURRIER + + **

**STECONFIA + + + BUERA SURRIER + + **

**STECONFIA + + + BUERA SURRIER + + **

**STECONFIA + + + BUERA SURRIER + + **

**STECONFIA + + + BUERA SURRIER + + **

**STECONFIA + + + BUERA SURRIER + + **

**STECONFIA + + + BUERA SURRIER + + **

**STECONFIA + + + BUERA SURRIER + + **

**STECONFIA + + + BUERA SURRIER + + **

**STECONFIA + + + BUERA SURRIER + + **

**STECONFIA + + + BUERA SURRIER + + **

**STECONFIA + + + BUERA SURRIER + + **

**STECONFIA + + + BUERA SURRIER + + **

**STECONFIA + + + BUERA SURRIER + + **

**STECONFIA + + + BUERA SURRIER + + **

**STECONFIA + + + BUERA SURRIER + + **

**STECONFIA + + + BUERA SURRIER + + **

**STECONFIA + + BUERA SURRIER + +

fie encontrarias con enconada resistancia por todas pautes. Vigila el estado de fu nave así como el el combustible y de la munición. Verás depóxitos del enemigo en la costa. Algunos contarans con refernsia debiles. En ese caso puedes intentar el atraque o incluso hacer algunas reparaciones a ti-matrición have. Fuculdado con los uses esten bien defendidado.

Instrucciones de carga: Escriba a LOAD y luego pulse ENTER.

Exige dominio completo, y de cederselo los lideres del mundo, pondrá en marcha el pr

iendo que elegir entre esclavitud y destrucción, los lideres del mundo han co cta de ataque con el nombre cifrado COBRA.

Le hemos provisto de una ganzúa digital. La necesitara para abrir la puerta de la computadora principal. Localice a cuantos científicos pueda para conseguir números clave. Necesitará por lo menos seis de los nueve números clave para podér abrir la puerta en el tiempo disponible.

La pantalla le muestra un recuadro con los números clave que haya conseguido (abajo izda.), la vida que le queda a cada miembro y el miembro bajo-control del jugador (derecha) y el tiempo queda para completar la misión (abjo decha).

ellre con las teclas de die

SPECTRUM

ZONE DE COMBATE

El as de los asses, Coronel John D. Mentor, de las Fuerzas Unidas Mandiales, instructor del Colegio
de las Fuerzas del Espacio Intergalactico, ha sido l'almado al servicio activo, posiblemente por ser
la sincia persona capaz de sobrevivir en la Zona de Combate. + + + + SU MISION + + + DESTRUIRA LA CENTRAL GENERADORA ENEMIGA + + +

Si vous parvenez à localiser les bases navales, c'est avec vos missiles que vous pourrez les élimines le plus rapidement et le plus efficacement possible. Alors, réservez quelques missiles pour les raidr les plus importants.

The prisa - prison of Comment Journal of the Comment of

utilisez le joystick, poussez-le vers le haut pour accélèrer et vers le bas pour raientir. Si viz d'appuyer vers vous, le navire raientira et s'arretera et puis se mettra en marche arri En poussant le joystick à droite et à gauche, le navire ira à droite et à gauche. Si vous utilisez le joystick tout en appuyant sur "feu", vous pouvez contrôler l'élévation et la direction de votre car

requipée de quatre systèmes d'ammenent.

Ce sont des missiès intelligents qui trouveront la cible la meilleure et la plus proche. Vous êtes sûns d'attendre votre objectif mais vous en avez un peut nombre – alors utilisez-les moderente les montres de la commente del commente de la commente de la commente del commente de la commente del commente de la commente del commente de la commente del commente del commente de la commente del commente Les grenades

ver votre panneau de contrôle. De gauche à droite vous avez un rities vous indiquant le pourcentage de bon fonctionnement de votre nt et la temperature des molleues, un compte-tous, le bilan de la systèmes d'ammenent indiquant quelles sont les amme prietes à être de munifions. Les toripiles, missiles et lesgreandes sous-manines ut être rechargés Par contre, on peut time le cann a lout noment. Instructions de chargement: Appuyez sur CTRL et la petite clé ENTER, puis PLAY et ensuite n'importe queile clé.

Una prueba emocionante para los nervois y reflejos en las corcoveantes cubiertas de tu propio canonero, en un juego tan realista que casi puedes oir el fragor del canoneo y oler la cordiata y el aceite de los motores.

UEGO

Inside et al. (2014) de compleja red de canales en poder del enemigo. Causa la mayor

sision es infiltrante en la compleja red de canales en poder del enemigo. Causa la mayor

sobiele, interación possible, interación poder la completa de canales en contractor

sobiele, interación poder la completa de canales en completa poder la completa del contractor

sobiele, interación poder la completa del contractor

sobiele, interactor

sobiele, interac

Te encontrarais con enconada eristrancia por todas partes. Vigila el estado de su nalve así como e del combustible y de la munición. Verás depositos del enemigo en la costa. Algunos contaran con defensas debites. En ses caso puedes intenta el atracque o incluso hacer algunas reparaciones a i maltrecha nave. I Cuidado con los que esten bien defendidos!

MO JUGAR

urgo es compatible con poysticic. Si quieres usar el teclado usa REFINE para ver los mandos claveres usar el teclado usa REFINE para ver los mandos claveres usa disty ad dispuestros o vuelve a difinir tas propias lecias. Hay una tecla seleccionada para para cada uno de tas cuatro sistemas de armanemento. Tambien puedes dispara tan canon de elemente mediante el borto de fuegor en el ejoyatici.

usas el opostic échalo haca de deante para acteierar, y victiversa. Si lo retienes hacia atras el barco defener y echa mancha atras.

rco va hacia la dereche o la izquierda por el movimiento correspondiente del joystick. Con teniendo pulsado el boton de 'fuego', controlas la elevación de tu canon de cubierta.

Son certeros pero cuentas con pocos de ellos.

No los derroches.

Ro los derroches.

Ro los derroches.

Be lanzan desdes silos en la proa del barco, tras enfilar el barco al objetivo.

Tu canón de cubierta dispara un torrente de granadas a alta velocidad. Co este arma puedes dirigir el huego manteremoto pulsado el boton de fuego; y bien sea moviendo el joystico to usando las fectados de dirección y piens sea moviendo el joystico to usando las fectados de dirección y presentantes.

Cargas de profundidad

Instrucciones de carga: Pulse CTRL y ENTER a la vez, luego PLAY y cualquier tecla despo

Rappelé comme probablement la seule personne vivante capable de survivre la 'Zone de Combat' + + + + VOTRE MISSION + + + DETRUIRE LA CENTRALE ELECTRIQUE

+ + + VOTRE MISSION + + + DICTIONNIA

NEMME + + +

**NISTRUCTIONS + +

**NISTRUCTIONS + +

**NISTRUCTIONS + +

**NISTRUCTIONS ENHANCE + +

**STALLATIONS ENHANCES + +

**PROBLEMENT RECONNAISSABLES COMME OBJETS PALPITANTS +

**PROBLEMENT STANDAISSABLES AND SECTE CALAZIE + + + NOMBRE ESTIME D'ENVENIS

**NOR NOMBREUX PROUR COMPTER + + + VOUS FEVEZ DETRUIRE AU MOINS 10

**STALLATIONS ENHANCES SPAP ASSAGES - + SI VOUS ECHOUZE, WOUS DEVEZ ESSAVER DES

**STALLATIONS ENHANCES + + + RESERVES-SPULEMENT TROIS VAISSAUX D'APPUI + +

**ADMANG CHANCE + + + + STOP + + + +

**ADMANG CHANCE + + + + STOP + + + +

NSEIGNEMENTS + + +

+ (A CAPTURE D'UN MASSEAU DE RAVITALLEMENT ENNEMI VOUS FERA CACHER UNE FERBOMBE + + POUR CAPTURET LE VAISSEAU DE RAVITALLEMENT EN FORME DE DEUX MAMANTS, RENTRES DEDAMS + + L'EXPROSION OTUME HYPREBOMBE DETRUMENT OUS LES JASSEURS ENNEMIS EN VUE + + + + FIN DU MESSAGE + + + +

cciones de chargement: r CTRL et ENTER, puis presser 'PLAY'

IA DE COMBATE
de los ases, Coronel John D. Mentor, de las Fuerzas Unidas Mundiales, instructor del Colegio
s Fuerzas del Espacio intergaláctico, ha sido llamado al servicio activo, posiblemente por ser la
a persona capaz de sobrevivir en la "Zona de Combate".

+ + + + SU MISION + + + DESTRUÍR LA CENTRAL GENERADORA ENEMIGA + + + + + + INSTRUCCIONES + + + +

+ + + + | INSTRUCCIONES + + + +

NETIALACIONES ENHIGIAS FACILES DE RECONOCER COMO OBJETOS PULSATIVOS + + +

DEFENSAS ENEMIGAS, LAS PECRES DE ESTA GALAXIA + + + + PUERZA ENEMICA ESTIMADA

DEMASIADOS PARA CALCULAR + + + DE DEE DESTRUIR DOR LO MENDO INSTRUACIONES

ENEMIGAS EN UNA PASADA + + + + DE FALLAR. DEBE INTENTAR PASADAS EXTRA + +

SECONIFIA + + + + BUENA SUBRTE + + + + STOP + + + +

SECONIFIA + + + + BUENA SUBRTE + + + + + STOP + + + +

STRIKE FORCE COBRA

Instrucciones de carga:
Pulse CTRL y ENTER a la vez, luego PLAY y cualquier tecla despues.

Para disenar el sistema de penetración, secuestro a los científicos de computadoras punte todo el mundo y les forzó a trabajar para el.

erces pora certipietar la mision (abjo decha). Autopue los miembros de COBRA están en buena forma, los saltos en picado, binicos y avances a sastras cansan, por lo que, de exigirseles demasiado, pedirán descarso. Se puede mover a cada miembro mediante los agrupamiemtos de teclas siguientes:

Brinco S.X.; (7, 8, 9 en la tablilla de teclas)
Salto en picado A.Z.; (4, 5, 6 en la tablilla de teclas)
Agachada CAPS SHIFT ENTER
Puesta en pie Esc Tab Clr Del
Puntania O.V.

apie Ó W P @

are Space o 'fuego'
eclas de dirección difinen la dirección del fuego
anto, de granada E R T Y U I (T, 2, 3 en la tabilla de teclas)
mar de lanzamiento se define con las teclas de dirección.

on la commo se cetime con las inclas de dirección.

on los mandos y podrá hacer serpentear y girar a los luchadores aun mientas saltam con la composition de la composition de la composition de la composition de la composi

celar el juego pulse 5, y CTRL A luego

emables pour accéder à l'ordinateur.

Itér éclauluge et la destruction, les leaders du morde ont cree un commando d'élite mine COBRA. Le commando a pour mision d'entre dans la fortresse de l'Envent, d'évite mine COBRA. Le commando a pour mision d'entre et des la fortresse de l'Envent, d'évite intre de défense ne de lo collège, attagent e destruire l'ordinateur certain. De legar passaut es l'ordinateur déclenches son programme et le compte a rébours commence, un prépare de l'experience not déclége que vous aurare de méliteures chances de succés en envoyant à l'attagunées ent déclége que vous aurare de méliteures chances de succés en envoyant à l'attagunées de disconsistent de la commande de l'experience de l'experience de la commande de la command

vous a donné un système de déblocage de fermeture par code numérique (DFN). Vous en oin pour ouvrir la porte de la salle de l'ordinateur central.

Desort poter-ourse se pour e de la serie de la serie de la desorte.

Trouvez autant d'informaticiens que possible pour obtenir les chiffres du code. Il vous faut minimum de six chiffres sur neut pour avoir des chances de réussir à œuvrir la porte en un liminé. Moins vous avez de chiffres, plus il vous faudra de temps pour ouvrir la porte.

portis es, pour haissi l'équipe. Du groupe des 8, seulement 4 peuvent donner l'assaut, alors vous devez les sélectionner. Ut mainerte de jeu ou les touches de direction pour faire apparaître les personnages et appuyez ensuite sur FEU pour comaître leurs coordonnées. C'est à vous de les accepter ou de les reje ensuite sur FEU pour comaître leurs coordonnées. C'est à vous de les accepter ou de les reje

Dès que vous avez selectionne les 4 membres le signal d'attaque vous est donné. Sur l'écran apparaît le clavier DFN indiquant tous les chiffres de code que vous avez obtenus (en bas à gauche), combien de viei l'irest aux combattants aires que le combattant que est contrôlé par le joueur (sur la d'roite de l'écran) et le temps qu'il vous reste pour achiever votre mission (en bas à poueur (sur la d'roite de l'écran) et le temps qu'il vous reste pour achiever votre mission (en bas à

U K L

similarisez-vous avec les commandes et vous pourrez voir vos cu ein élan. ous pouvez contrôler chaque membre de COBRA indépendemen

4.

appoylant sur 5 vous obtiendez un rapport sur la shutan ortuelle. Pendant que vou étes en appoylant sur 5 voules obtiendez un rappoylant sur la shutan ortuelle. Pendant que vou étes en appoylant sur CTRL 5.

out recommence à partir de la position conserves un CTRL 1.

y a une renur d'anagrement, le sobris en motient ou CTRL 1.

y a une renur d'anagrement, le sobris en mettera d'algrides. Appuyez alors sur une touche outconze et essayez à nouveau.

out abundance le pus mettera le en "mode situation actuelle", puis appuyez sur

STRIKE FORCE COBRA

ios ocho de cobre. enas se sabe nada de la fortáleza, Salvo que tiene cuatro pisos y está bli cor a la defensa deben operar estrechamente, en equipo.

assesses de la composition de la formation de la formation de la formation hay prequente computations organicas superioristica de la formation de la formatio

puertas del complejo se pueden abrir de un puntapie pero otras se cierran mediante de control dispuestos en posiciones clave, en el complejo, o por tacos de presion en el

s ascensores son controlables, pero segun informes, algunas puertas y ascer tirolan desde pupitres, marcados D (puerta) y L (ascensor).

